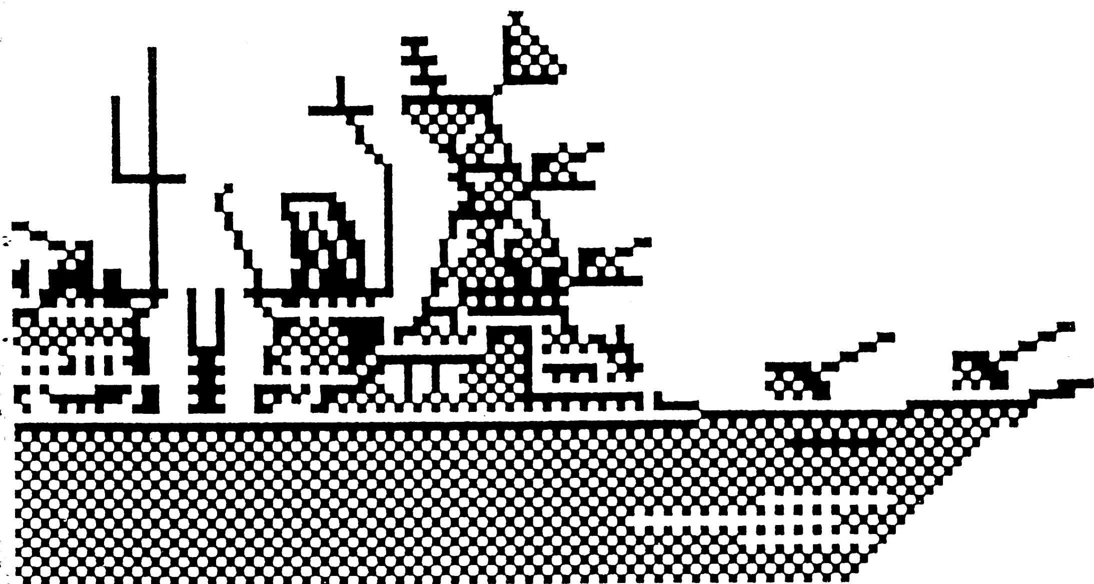
キャンペーン版 大戦略II

ユニット改造パック

ユーザーズマニュアル



はじめに

　この度は弊社製品、キャンペーン版大戦略Ⅱユニット改造パックをお買い求めいただきまして誠にありがとうございます。
この製品は、システムソフト社製ソフトウェアキャンペーン版大戦略Ⅱ専用ユニットエディターです。したがいまして当製品をお楽しみいただくためには、システムソフト社製「キャンペーン版　大戦略Ⅱ」が必要となります。
　キャンペーン版大戦略Ⅱのユニット個々の持つパラメータ（移動力、攻撃力）の数値変更が可能となる他、グラフィックエディターでユーザー自身がデザインしたオリジナルのユニットで、今までとは違ったキャンペーン版大戦略Ⅱをお楽しみいただけると考えております。

※ユニット改造パックのシステムディスク及びデータディスクは、大戦略Ⅲ
　、大戦略Ⅲ’９０では動作しません。

大戦略Ⅲグレートコマンダー	マップデータ集	好評発売中！！
大戦略Ⅲ’９０	ゲームデータ集	好評発売中！！
キャンペーン版大戦略Ⅱ	マップデータ集	好評発売中！！

《ご注意》
●本マニュアルの内容は予告なしに変更することがあります。
●製品には万全を期しておりますが、万一弊社の責任による不都合が生じましたら、ご面倒ですが弊社までご連絡下さいますようお願いいたします。
●いかなる場合も本製品の一部または、全部を㈱総合ビジネスアシストの許可なく複製、転売、賃貸することを禁じます。
●大戦略Ⅲ、大戦略Ⅲ’９０、キャンペーン版大戦略Ⅱは㈱システムソフトの登録商標です。
●この商品は㈱システムソフト社製ではありません。お問い合わせは下記までお願いいたします。

株式会社　総合ビジネスアシスト　データ事業部
名古屋市中区栄１丁目２３番２９号　日宝伏見ポイントビル
TEL 052(204)0505㈹　　FAX 052(204)0009　〒４６０

１、製品構成

「キャンペーン版大戦略Ⅱ　ユニット改造パック」には以下のものが含まれます。

・キャンペーン版大戦略Ⅱ　ユニット改造パック
　　システムディスク　　１枚

・キャンペーン版大戦略Ⅱ　ユニット改造パック
　　ゲームデータディスク　１枚

・キャンペーン版大戦略Ⅱ　ユニット改造パック
　　ユーザーズマニュアル　１冊

２、動作環境

「キャンペーン版大戦略Ⅱ　ユニット改造パック」は以下の環境で動作します。

☆ソフトウェア
　システムソフト社製「キャンペーン版大戦略Ⅱ」が必要です。
☆本　体
　システムソフト社製「キャンペーン版大戦略Ⅱ」が動作する環境。
☆ディスプレイ
　専用高解像度カラーディスプレイ（640×400ﾄﾞｯﾄ）をお使いください。

３、製品のバックアップ

本製品はプロテクトをいっさい掛けておりませんので、バックアップをとらずにそのまますぐに遊んでいただくことができますが、不注意で出荷時のデータを破壊してしまう可能性がありますので、総合メニューの⑦Ｓｅｔ ｕｐ（ＭＳ－ＤＯＳをインストールする）の前にＭＳ－ＤＯＳのＤＩＳＫＣＯＰＹコマンドでディスクのバックアップを取って下さい。
総合メニュー「⑦Ｓｅｔ　ｕｐ」を行なう前は「⑥ユニット改造パックバックアップ」は使用できません。
なお、弊社でも有償にてバックアップサービスをおこなっております。

４、ＭＳ－ＤＯＳのインストール

ＭＳ－ＤＯＳのコマンド入力待ちからユニット改造パックのシステムディスクをＡドライブに入れて、

Ａ>ＡＵＴＯＥＸＥＣ．ＢＡＴ

と入力します。タイトル画面表示後、総合メニュー画面が表示されます。
総合メニューの「⑦Ｓｅｔ　ｕｐ」でＭＳ－ＤＯＳをインストールします。
その後リセットボタンを押してユニット改造パックを起動します。
（改造パックロード中にＥＳＣキーを押すとタイトル画面表示を中止し総合メニュー画面にスキップします。）
（ＭＳ－ＤＯＳのシステムディスクはＮＥＣ純正のＶｅｒ３．１０以上をお使い下さい。）

５、操作方法

【１】総合メニューの操作方法

総合　メニュー

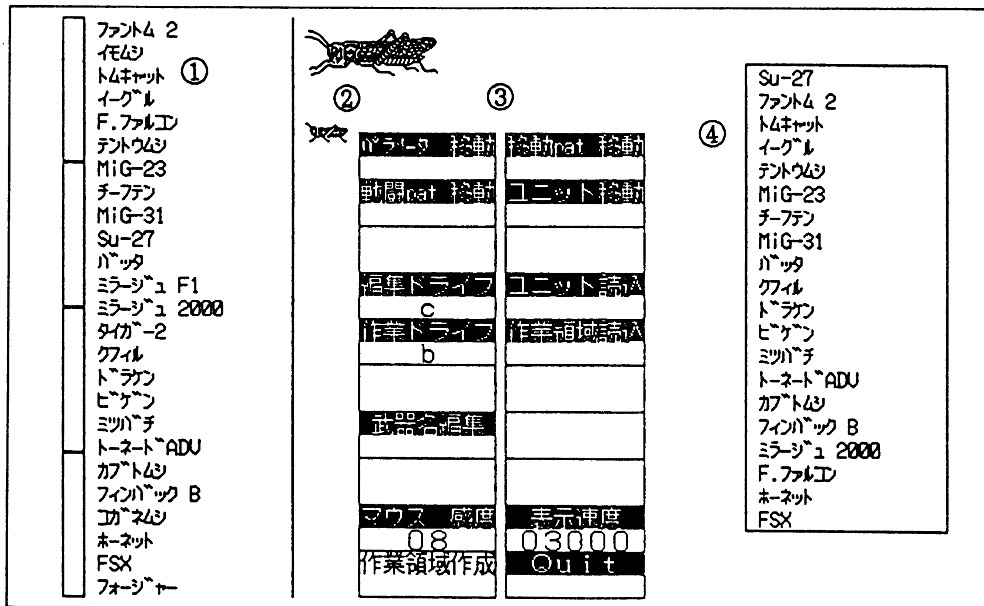
1	・・・	ユニット　編集
2	・・・	ユーザー　編集　ユニット組み込み
3	・・・	ユーザー　編集　ユニットﾊﾞｯｸｱｯﾌﾟ
4	・・・	編集用　ユーザーディスク　作成
5	・・・	オリジナル　ユニット　復帰
6	・・・	ユニット改造パック　バックアップ
7	・・・	Ｓｅｔ　Ｕｐ

①ユニット改造エディターを起動します。
②「キャンペーン版大戦略Ⅱ」のシステムディスクに、編集したユニットを組み込みます。
③ユーザーの作成したユニットデータをバックアップします。
④ユーザー編集用のデータディスクを作成します。
⑤システムソフト社製のオリジナルユニットデータを復帰します。
⑥ユニット改造パックのバックアップを作成します。
⑦システムディスクのセットアップをします。
◎◎お買い上げ時には⑦を必ず行って下さい。◎◎
※それぞれの操作方法については、画面の指示に従って下さい。

【2】メニュー画面の操作方法

①総合メニュー画面から ユニット編集 を選びます。

メニュー画面



＜画面説明＞

①ユニットデーター一覧
②グラフィック表示画面‥‥移動するグラフィックデータを表示します。
③エディタ操作画面‥‥ドライブ変更やユニット移動などの操作をします。
④作業領域表示画面‥‥ディスクに作成する領域を表示します。

＜操作方法＞

①左のユニット一覧から任意のユニットを左クリックし，パラメータ編集画面に移ります。（直接ゲームマスターに書き込みます。）
②直接マスターに書き込みたくない方は，作業領域を任意のドライブに作成し，ユニット移動で左のユニット一覧から右部の作業領域にユニットを移動させます。
③右部の作業領域でユニット編集したのちにユニット移動で左部のユニット一覧にユニットを移動させてください。

★ﾊﾟﾗﾒｰﾀ移動・・・移動用，ﾘｱﾙﾌｧｲﾄ用グラフィックはそのままで，パラメータ
だけを他のユニットに移動させたい時に使用します。
①ﾊﾟﾗﾒｰﾀ移動 の下部を左クリックし，続いて移動させる
ﾊﾟﾗﾒｰﾀを持つユニット名を左クリックし，そのまま
移動先のユニット名を左クリックします。

★移動pat移動・・・ﾊﾟﾗﾒｰﾀ，ﾘｱﾙﾌｧｲﾄ用グラフィックはそのままで，移動用
グラフィックだけを他のユニットに移動させたい時に，
使用します。
①移動pat移動 の下部を左クリックし、続いて移動させる
グラフィックデータを持つユニット名を左クリックし，
そのまま移動先のユニット名を左クリックします。

★戦闘pat移動・・・ﾊﾟﾗﾒｰﾀ，移動用グラフィックはそのままで，ﾘｱﾙﾌｧｲﾄ用
グラフィックだけを他のユニットに移動させたい時に，
使用します。
①戦闘pat移動 の下部を左クリックし，続いて移動させる
グラフィックデータを持つユニット名を左クリックし，
そのまま移動先のユニット名を左クリックします。

★ユニット移動・・ﾊﾟﾗﾒｰﾀ，移動用，ﾘｱﾙﾌｧｲﾄ用グラフィックすべてのデータ
を別の場所に移動させたい時に使用します。
①ユニット移動 の下部を左クリックし，続いて移動させる
ユニット名を左クリックし，そのまま移動先のユニット名
を左クリックします。

★編集ドライブ・・ユニットデータのあるドライブを示します。

★作業ドライブ・・作業領域のあるドライブを示します

★ユニット読込・・ユニットデーター覧を読み込みます。

★作業領域読込・・作業ドライブで指定するドライブにある作業用データを
読み込みます。

★武器名編集‥‥ユニットが使用する武器の名前を変更します。
①武器名編集の下部を左クリックし，武器名一覧から，変更したい武器名を左クリックします。

★マウス感度‥‥マウスの感度を設定します。（数字が小さい程感度が高い）

★表示速度‥‥‥マウスカーソルの点滅速度を変更します。
（数字が小さい程速度が速い。）

★作業領域作成‥作業ドライブで指定するドライブに作業領域を作ります。
①作業ドライブで指定するドライブを変更し作業領域作成の下部を左クリックします。
②作業領域読込の下部を左クリックし，右部に作業領域一覧を表示させます。

◎◎注意事項◎◎

① ディスクは必ずドライブ　Ａ，Ｂ　にいれて下さい。
② ＭＳ－ＤＯＳシステムをインストールする時，Ａドライブ上にＮＥＣ製ＭＳ－ＤＯＳに付属しているＭＯＵＳＥ．ＳＹＳが必要になります。
③ ユニット移動などで誤ってユニットデータを消してしまった場合は総合メニューのオリジナルユニット復帰で一度データを復帰させてから再度データ編集をして下さい。
④ ゲームシステム上（左のユニット一覧上）に同じユニットを置かないで下さい。正常にゲームが可動しない場合があります。
⑤ ディスクの管理には十分ご注意下さい。（特にシステムソフトのオリジナルデータを消去しないようご注意下さい。）
⑥ 弊社オリジナルデータを移動する時、既存の国別生産タイプの中のデータに上書きされますのでご注意下さい。

（例）トムキャットにスズメバチのデータを移動するとアメリカの生産型のトムキャットもスズメバチに変更される。

【3】ユニットパラメータの編集方法

メニュー画面から編集したいユニットを一覧表から選択し、マウスで左クリックします。

パラメータ編集画面

① カミキリムシ ②

③

移動力	索敵	燃料	燃料消	地防	空防	戦防	価格	工兵力	耐久	機数
014	003	055	005	19	24	07	00180	0030	01	10

④ ⑤

武器の種類	対空	対ヘリ	対装甲	対非装甲	対艦	地回数	武器消	射程
タイクウ コウゲキホウ	038	000	000	000	000	000	007	001
キカンジュウ	033	065	009	015	000	002	003	001
バクダン	000	000	071	076	037	002	008	001
ヨビ ショクリョウ	000	000	000	000	000	000	008	000

⑥ ⑦

	武1	武2	武3	武4		搭載数
パック 1	00	04	04	00	歩兵	000
パック 2	00	04	02	02	陸兵器	000
パック 3	04	00	02	01	航空機	000
パック 4	00	03	05	00	ヘリコプ	000

⑧

防御区分	兵器の種類	空母搭載
航空機	攻撃機	不可能
移動区分	兵器の用途	
航空		
保存	S-G編集	
Quit	L-G編集	

＜画面説明＞

①移動用，リアルファイトグラフィック表示画面
②ユニット名
③基本性能表……移動力，索敵等の基本な性能を示します。
④武器種類名……ユニットの持つ武器を示します。
⑤対戦攻撃率……ユニットに対する攻撃率を示します。
⑥搭載武器数……各パックによる武器の搭載数を示します。
⑦輸送搭載数……ユニットが輸送できる部隊数を示します。
⑧兵器判別表……ユニットがどんな種類の兵器にあたるかを示します。

＜操作方法＞

移動力，索敵等の数値によるデータは，各数値の下部を左クリック，または右クリックで変更して下さい。

＊ 各数値の詳細は「キャンペーン版大戦略Ⅱ」のリファレンスブックをご参照下さい。

★ユニット名　① ユニット名の部分を左クリックし，文字入力画面に変え、一覧表から一文字ずつ選択します。
② 入力位置の変更は，変更したい文字の下を左クリックします。
③ 終了したら右クリックでパラメータ編集画面に戻ります。

★基本性能表　① 各数値の下部を左クリックまたは右クリックで変更します。

★武器種類名　① 武器名の下部を左クリックまたは右クリックで変更します。

★対戦攻撃率　① 各数値の下部を左クリックまたは右クリックで変更します。

★搭載武器数　① 各数値の下部を左クリックまたは右クリックで変更します。

★輸送搭載数　① 各数値の下部を左クリックまたは右クリックで変更します。

★兵器判別表

（１）防御区分・・・・・・ユニットに対する防御区分を左，右クリックで変更します。

（２）移動区分・・・・・・ユニットに対する移動区分を左，右クリックで変更します。移動の種類によって通行できる地形が変わります。

（３）兵器の種類・・・・ユニットに対する兵器種類を左，右クリックで変更します。

（４）兵器の用途・・・・ユニットに対する兵器種類を左，右クリックで変更します。補給用，工事用などのユニットに使用します。

（５）空母の搭載・・・・ユニットが空母搭載可能か不可能を左，右クリックで変更します。

◎◎注意事項◎◎

★下記のパラメータより大きくすると，正常にゲームが
動作しないことがあるので，ご注意下さい。

1．基本性能値
移動力・・・１５
索敵・・・・１０
すべての攻撃率・・・９９
対空攻撃武器射程・・７
対地攻撃武器射程・・６

2．輸送搭載数の総数
キャンペーン版大戦略Ⅱに記載されている搭載数の
数値以上

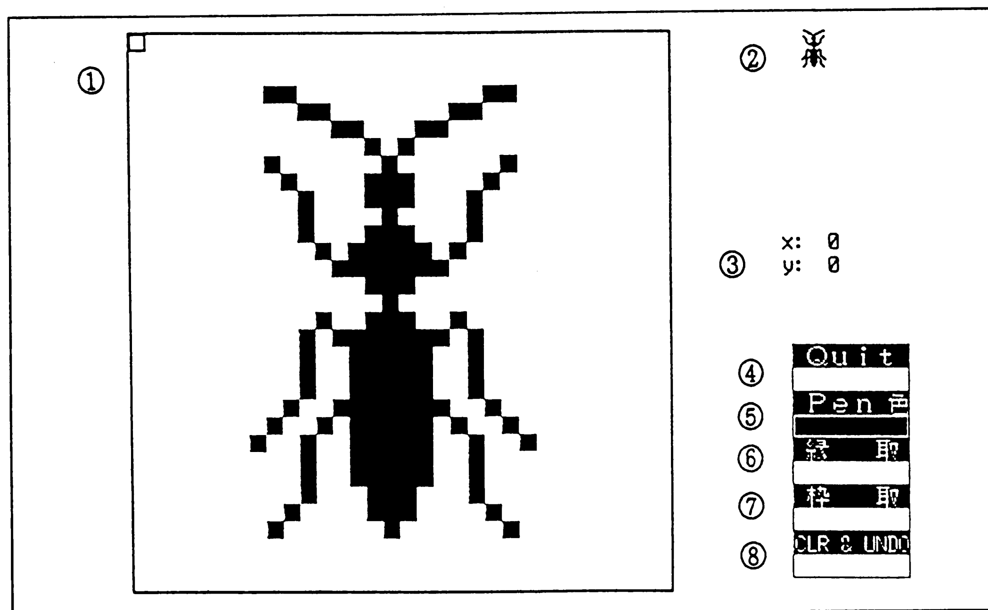
★パラメータに矛盾が生じるとき。
（例）
搭載数を１～４に設定してあるのにもかかわらず
兵器の種類を輸送用兵器に設定してない時。

◎ゲームが正常に可動しない時はパラメータの設定の矛盾が
主なので慎重にパラメータの設定を行って下さい。

【4】Small－Graphic（移動用）データの編集方法

①メニュー画面から編集したいユニットを一覧から選択し、マウスで左クリックします。
②パラメータ画面の S－G編集 を選択し、S－G編集画面にします。

S－G編集画面



＜画面説明＞

①移動用グラフィック編集・作成画面
②移動用グラフィック表示画面
③カーソルのX座標・Y座標
④Ｑｕｉｔ……パラメータ編集画面へ戻る
⑤Ｐｅｎ色……ペンの色を変更させる
⑥縁　　取……作成したグラフィックを画面上で見やすいように縁取る機能
⑦枠　　取……キャンペーン版大戦略Ⅱ用のＨＥＸに修正する機能
⑧CLR&UNDO……画面全部を消去したり、復活させる機能

＜操作方法＞

マウスにてユニットを編集・作成します。
左クリックで描画、右クリックで消去します。

★Ｐｅｎ色　① Ｐｅｎ色 の下部を左クリックします。
ペンの色を青と白に切り替えることができます。
② 通常は青色で描画し、輪郭線は白色を使用します。

★縁　取　① 縁　取 の下部を左クリックすると作成したユニットの縁取りを行います。
② 縁取りを解除したい場合は右クリックで解除されます。

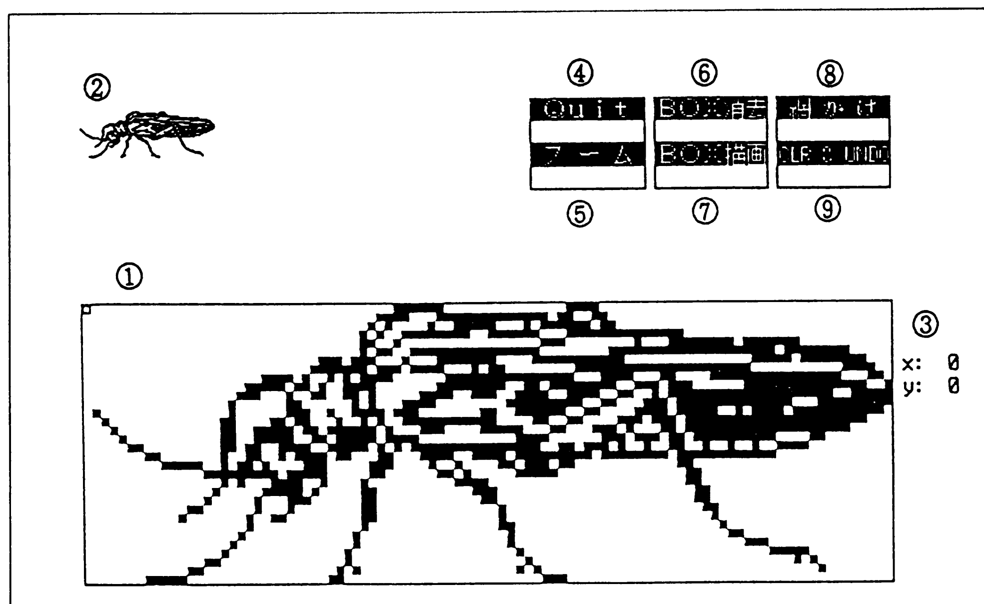
★枠　取　① 枠　取 の下部を左クリックするとキャンペーン版大戦略Ⅱ用のＨＥＸの形に枠取りします。
② Ｑｕｉｔ する前に右クリックで解除して下さい。
※枠外に描画してもその部分は表示されませんのでご注意下さい。

★CLR&UNDO　① 画面全体を消去する場合は CLR&UNDO の下部を左クリックしてください。
② 右クリックで元のデータを復活させることができます。

【5】Large－Graphic（リアルファイト）データの編集方法

①メニュー画面から編集したいユニットを一覧から選択し、マウスで左クリックします
②パラメータ画面の L－G編集 を選択し、L－G編集画面にします。

L－G編集画面



＜画面説明＞

①リアルファイトグラフィック編集・作成画面
②リアルファイトグラフィック表示画面
③カーソルのX座標・Y座標
④Ｑｕｉｔ……パラメータ編集画面へ戻る
⑤ズーム……グラフィック編集・作成画面上の図を拡大する機能
⑥ＢＯＸ消去……作成したグラフィックの不用部分を消去する機能
⑦ＢＯＸ描画……グラフィックの一部を塗りつぶす機能
⑧網かけ……グラフィックの一部を網の目の模様にする機能
⑨CLR&UNDO……画面全部を消去したり，復活させる機能

<操作方法>

マウスにてユニットを編集・作成します。
左クリックで描画、右クリックで消去します。

★ズーム　①　ズーム　の下部を左クリックします。
　　②　拡大したい部分にマウスカーソルを移動させ
　　　左クリックします。
　　③　ズームを解除したい時は，ズームＯＦＦ　の下部を
　　　左クリックします。

★ＢＯＸ消去　①　ＢＯＸ消去　の下部を左クリックします。
　　②　消去したい部分にマウスカーソルを移動させ
　　　左クリックし，範囲を指定して再度左クリックします。

★ＢＯＸ描画　①　ＢＯＸ描画　の下部を左クリックします。
　　②　塗りつぶす部分にマウスカーソルを移動させ，
　　　左クリックし，範囲を指定して再度左クリックします。

★網かけ　①　網かけ　の下部を左クリックします。
　　②　網かけしたい部分にマウスカーソルを移動させ，
　　　左クリックし，範囲を指定して再度左クリックします。

★CLR&UNDO　①　画面全体を消去する場合は CLR&UNDO の下部を
　　　左クリックして下さい。
　　②　右クリックで元のデータを復活させることが
　　　できます。

７、弊社オリジナルユニットデータの使用方法

①総合メニューの４．編集用ユーザーディスク作成でユーザー編集用ディスクを作成します。

②メニュー画面で改造パックデータディスクをドライブＢに入れ、作業ドライブをｂに設定し、作業領域読込で、データを読み込みます。

③ドライブＡに、作成した編集用ディスクをいれ編集ドライブをａに設定し，ユニット読込で、データを読み込みます。

④ユニット移動で作業領域にあるユニットを左のユニット一覧に移動します。
（Ｐ．６の注意事項⑥を参照）

③総合メニューの２．ユーザー編集ユニット組み込みで、ゲームマスターディスクとゲームユーザーディスクにオリジナルユニットを組み込みます。

8、オリジナル武器名対応表

変更前	変更後	変更前	変更後
AAMﾐｻｲﾙ	ﾀｲｸｳｺｳｹﾞｷﾎｳ	ﾏｼﾝｶﾞﾝ	ﾚﾝﾊﾟﾂﾀﾞﾝ
ﾀｲｶﾝﾐｻｲﾙ	ﾀｲｶﾝﾎｳ	ﾊｸｹﾞｷﾎｳ	ﾊﾞｽﾞｰｶ
ATMﾐｻｲﾙ	ﾀｲﾁｺｳｹﾞｷﾎｳ	ｶﾉｳﾎｳ	ｶﾝｾﾂﾀﾞﾝA
SAMﾐｻｲﾙ	ﾀｲｸｳﾀﾞﾝ	ﾛｹｯﾄﾎｳ	ｶﾝｾﾂﾀﾞﾝB
Sﾊﾞｸﾀﾞﾝ	ﾊﾞｸﾀﾞﾝ	ｶｸﾊﾞｸﾀﾞﾝ	ｾﾞﾝﾒﾂﾀﾞﾝ
Bﾊﾞｸﾀﾞﾝ	ﾄｼｺｳｹﾞｷﾀﾞﾝ	ｼｻﾞｲ	ｼｻﾞｲ
ﾛｹｯﾄﾀﾞﾝ	ﾀｲﾁﾀﾞﾝ	ﾀﾝｸ	ﾖﾋﾞｼｮｸﾘｮｳ
ﾎ　ｳ	ﾀｲﾎｳ	ｷﾞｮﾗｲ	ｷﾞｮﾗｲ
Bｷｶﾝﾎｳ	ﾀｲｸｳｼﾞｭｳ	ﾈﾝﾘｮｳﾀﾝｸA	ﾎｷｭｳｼｮｸﾘｮｳ
Sｷｶﾝﾎｳ	ｷｶﾝｼﾞｭｳ		

9、オリジナルユニットデータ一覧表

ﾕﾆｯﾄ名	兵器種類	ﾕﾆｯﾄ名	兵器種類
ｽｽﾞﾒﾊﾞﾁ	戦闘機	ｲﾓﾑｼ	対空戦車
ﾄﾝﾎﾞ	戦闘機	ﾑｶﾃﾞ	兵員輸送戦車
ｾﾐ	ＶＴＯＬ機	ｺｶﾞﾈﾑｼ	トラック車両
ｶﾐｷﾘﾑｼ	爆撃機	ﾃﾝﾄｳﾑｼ	補給車両
ｼﾞｮｵｳｱﾘ	ヘリコプター	ﾎﾍｲｱﾘ	兵員
ﾐﾂﾊﾞﾁ	兵員輸送ヘリ	ｸﾞﾝﾀｲｱﾘ	兵員
ｶﾌﾞﾄﾑｼ	戦車	ｺｳｻｸｱﾘ	工事車両
ﾊﾞｯﾀ	戦車	ｶﾞ	補給機
ｶﾏｷﾘ	戦車	ﾁｮｳﾁｮ	輸送機

初版　１９９１年6月

株式会社　総合ビジネスアシスト

〒460　名古屋市中区栄１丁目２３番２９号
日宝伏見ポイントビル
TEL(052)204-0505（代）

